

**Caracas, 11 de Marzo de 2013**



## **INFORME CLUE-USB**

### **INTEGRANTES**

**Jose Pascarella.**

**Carntet: 11-10743.**

**Jose Peña.**

**Carntet: 11-10775.**

## INTRODUCCION

El programa CLUE-USB se trata de un juego elaborado en el lenguaje de programacion pascal. En este juego, un usuario prueba su habilidad como detective al tratar de decifrar quien asesino al Senor Black, donde y con que arma.

Se modela el juego usando un tablero 5x5 que contiene 9 habitaciones posibles en el cual se mueven el usuario y las computadoras. Los jugadores deben moverse de habitacion en habitacion haciendo sospechas que los proveen de informacion para resolver el crimen. Luego de que alguno cree conocer los hechos, puede realizar una acusacion en la que el detective se juega su estadia en la partida: si acierta, la gloria estara con el, pero si falla, es despedido, su vida se sume a la desdicha y los demas detectives pueden usar su fallo para acercarse mas a la meta.

## PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES

Este informe explica las funciones y procedimientos de la siguiente forma:

### **Accion para el programa → Nombre de la Funcion**

Descripcion breve

### **Introduccion → Introduccion**

Este procedimiento da un mensaje de bienvenida al jugador y le explica las reglas del juego.

### **Inicializa Variables → Inicializa**

Procedimiento que inicializa todas las variables del Juego.

### **Aleatorio → Aleatorio**

Funcion que genera numeros aleatorios en un rango dado

### **Asignacion de los Jugadores → SeleccionPersonaje**

Este procedimiento permite al usuario seleccionar un personaje y asigna a las computadoras los demas.

### **Seleccion de Hechos Reales → AsignaCartas**

Proceso que elije el arma, el lugar y al asesino del Senor Black.

### **Repartir Cartas → RepartirCartas**

Proceso que reparte las cartas restantes a los jugadores.

### **Mover en el Table → Mover**

Procedimiento que utiliza los dados para calcular la nueva posición del jugador.

### **Calculo de Distancia → Distancia**

Procedimiento que utiliza lo que saca el usuario en el dado para calcular las habitaciones alcanzables.

### **Valor Absoluto → VA**

Funcion que obtiene un entero y devuelve su valor absoluto.

**Dados → Dado**

Procedimiento que arroja un numero aleatorio entre el 1 y el 6.

**Usuario Sospecha → Sospecha\_usuario**

Procedimiento que permite al usuario hacer una sospecha eligiendo un arma, un personaje y su habitacion actual.

**Computadora Sospecha → Sospecha\_computadora**

Procedimiento que permite al usuario hacer una sospecha eligiendo un arma, un personaje y su habitacion actual.

**Mover Sospechoso → MoverSospechoso**

Procedimiento que mueve al sospechoso al cuarto donde se encuentra el jugador que realiza la sospecha o una acusacion.

**Refutar → Refutar{Usuario,Computadora}**

Procedimiento en el cual obliga al primer usuario que posea una carta y este despues del jugador a ensenarsela para invalidar la sospecha.

**Usuario Acusa → Acusacion\_usuario**

Procedimiento que permite al usuario acusar a una tripleta (Personaje, Habitacion, Arma) de haber realizado el crimen.

**Computadora Acusa → Acusacion\_computadora**

Procedimiento que permite a la computadora acusar a una tripleta (Personaje, Habitacion, Arma) de haber realizado el crimen.

**Eliminar Jugador → Eliminar**

Procedimiento que verifica las acusaciones de los jugadores para eliminarlos del juego.

**Fin del Juego → Fin**

Procedimiento que checkea por el fin del juego (Falta de computadoras, sospecha correcta de algun jugador o sospecha erronea del usuario) .

**Turno → Turno**

Procedimiento que llama a todos los procedimientos necesarios para completar el turno de un jugador, diferenciando el usuario de la computadora.

## **Despedida → Despedida**

Procedimiento que informa en que turno se consiguieron los hechos y agradece al usuario por jugar.